# Juego Star Wars Box Busters

## Descripción

Dioramas de juegos lanzados el 4 de septiembre de 2015. Un juego de tirar dados que incluye un tapete de juego, dados, marcadores de daño y algunas fichas.

Cada jugador necesita su propio Cubo de Batalla. Cada escenario diferente (Cubo de Batalla) tiene su propia combinación única de habilidades.

**Paquetes de juegos dobles:**
Ataque de Tusken Raider y Batalla de Yavin
Batalla de Naboo y Batalla de Hoth
Batalla de Geonosis y Batalla de Yavin (verano de 2016)
Asteroid Field Chase & Endor Attack (verano de 2016)

**Game:** Star Wars Box Busters
**Manufacturer:** Spin Master
**Year:** 2015







**Conjunto de cubo único:**
Ataque de los rebeldes Tie Fighter
Batalla de Hoth
Batalla de Yavin
Ataque de Endor

**Súper juego de cubo:**
Estrella de la Muerte

# Gameplay:

Star Wars Box Busters tiene dos modos de juego. El juego "Básico" que es poco más que tirar un dado, revisar el resultado en ambos dados, el mejor resultado marca un daño, se repite el turno y se continúa hasta que alguien pierda.

Este juego básico es ideal para niños pequeños o jugadores ocasionales.

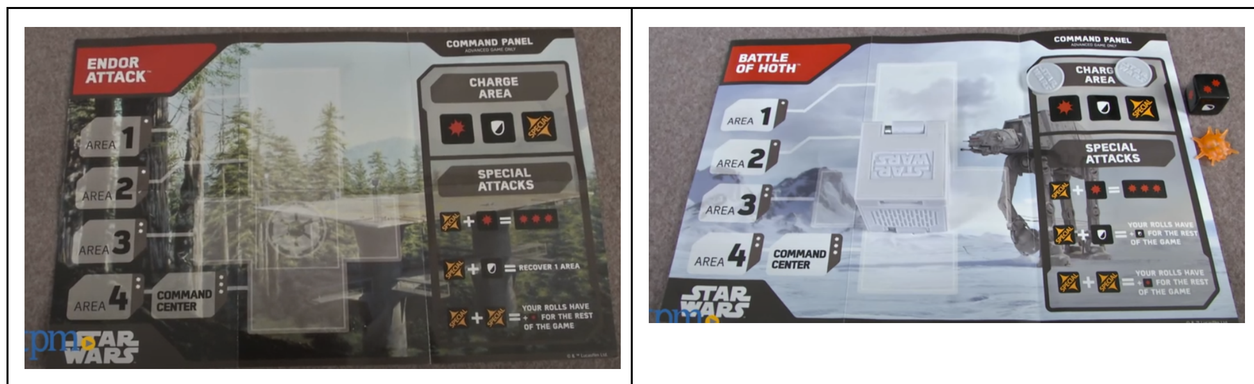
El juego "Avanzado", comparte muchas de las reglas, pero suma cierto grado de estrategia que se describe más adelante.

Para comenzar, cada jugador elige un set de juego (Cubo de Batalla), lo coloca en su posición cerrada en el centro del tapete de juego apropiado. La presencia del Cubo de Batalla no es imprescindible, basta con una ficha con las palabras “UP” y “DOWN” impresas en cada cara para indicar que los escudos están conectados o no, que es lo que simboliza el Box Buster (Cubo de Batalla) al estar cerrado o abierto.




Shields Up | Shields Down

Los tapetes de juego para cada juego de Box Busters son diferentes y ayudan a guiar el juego.



En cada turno, ambos jugadores tiran su dado. En el juego básico, como en el juego avanzado, el jugador compara los resultados de los dados para determinar qué sucede.

- Los cuatro resultados posibles del dado son "Blast", "Double Blast", "Shield" y "Special".
- Blast y Double Blast son tiradas de ataque que hacen uno o dos puntos de daño.
- El "Shield" bloquea un punto de daño.
- Al comienzo del juego, los "escudos" de cada jugador están levantados, lo que significa que el Cubo de Batalla está en forma de cubo.
- Si un cubo registra un "Blast" no bloqueado, se abre, pero no recibe daño.
- Si un Box Buster (Cubo de Batalla) abierto (es decir con los escudos abajo) recibe daño, se coloca un Marcador de Asalto rojo en el "Área" correspondiente en su tapete de juego, iniciando por el "Área 1".




- Obtener un "Special" en el dado niega la tirada del oponente. Esto puede hacer que una ronda sea un empate si ambos jugadores sacan "Special".
- Una vez que se niega la tirada del oponente, el jugador que tira "Special" puede cerrar su Box Buster regresándolo a la forma de cubo, restableciendo así sus escudos, o abrir el cubo de su oponente, y de esa manera hacer que su oponente sea vulnerable.

# Juego Avanzado

El juego Avanzado agrega varios elementos adicionales que en realidad inyectan un poco de estrategia.

- Para empezar, el juego viene con 2 "Fichas de carga".
- Durante el juego, cada jugador puede colocar una ficha de carga en un símbolo en el área de carga cuando lanza ese símbolo durante el juego.
- Como solo hay dos fichas por jugador, solo se pueden cargar dos símbolos a la vez.
- Durante un turno regular, un jugador puede elegir gastar una o ambas fichas para agregar esos resultados a su tirada.




El uso de los tokens de carga es importante en el juego avanzado debido a las otras dos adiciones al juego.

- En primer lugar, mover el Marcador de Asalto ya no es simplemente cuestión de acertar.
- Cada una de las cinco áreas del tapete de juego tiene un requisito de daño mínimo que ahora se debe cumplir para avanzar en el marcador de asalto.
- Las dos primeras áreas solo requieren una explosión para pasar, sin embargo, las áreas tres y cuatro ahora requieren dos explosiones, y el centro de comando (área final) requiere tres explosiones para ganar el juego.
- Como el valor de ataque más alto en el dado es dos explosiones, se necesita una ficha de carga para alcanzar este objetivo.

La segunda adición importante son los "ataques especiales". Estos son únicos para cada set (se detallan en la alfombra o escenario correspondiente) y otorgan diferentes poderes a la cara del dado "Special".

- Un jugador que usa un Ataque especial lo hace en lugar de usar las opciones "Special" mencionadas anteriormente. Si bien no se establece explícitamente en las reglas, los ataques especiales que alteran permanentemente las tiradas durante el resto del juego solo deben usarse una vez, ya que es posible que el juego no se pueda ganar si esas habilidades se acumulan lo suficiente.

- El juego continúa hasta que un jugador haya destruido el Centro de Comando de su oponente.

[*Tomado de [http://aboardgameaday.blogspot.com/2015/12/star-wars-box-busters.html](http://aboardgameaday.blogspot.com/2015/12/star-wars-box-busters.html)*]

# Descripción del dado, Instructivo original del juego y Escenarios.

**Dado**

El dado de 6 lados tiene dos figuras de “Shield” en caras opuestas, dos marcas de “un blast” en caras opuestas y la marca de “dos blast” opuesta a “Special”

**Instructivo**

STAR WARS **BOX BUSTERS**™

## GAME INSTRUCTIONS

**Number of players:** Two **Ages:** 7+

**Game Overview**

Two players face off in an epic battle of planetary conquest in the *Star Wars*™ universe. Roll the dice, blast through your opponent's defenses and capture their command center to win!

**Components** (each player)

1 *Star Wars*™ box busters cube, 1 combat die, 1 assault marker

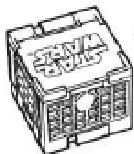
2 charge tokens, 1 score card

**Object Of The Game**

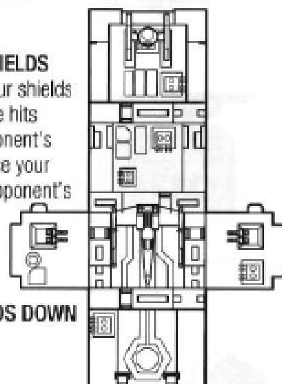
Roll your combat die to score hits on all your opponent's areas, and finally capture their command center to win the game.

**A Note On The Cubes**

Your Cube has two configurations: **SHIELDS UP** (cube closed) and **SHIELDS DOWN** (cube open). As long as your shields are up, your opponent cannot score hits against you. Knock down your opponent's shields and then score hits, advance your assault marker and capture your opponent's command center.



SHIELDS UP



SHIELDS DOWN

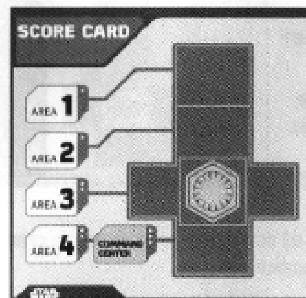
⚠Warning: CHOKING HAZARD – Small parts.



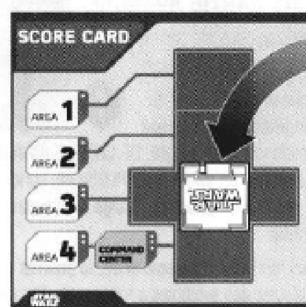

• Remove all packaging before use. Retain this information, addresses and phone numbers for future reference. Content may vary from pictures. An adult should periodically check this toy to ensure no damage or hazards exist, if so, remove from use. Children should be supervised during play.

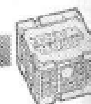
**SETUP BASIC GAME**

**1** Unfold your **Score card** as shown below.




**2** Place your **Cube** onto the scorecard in the closed "shields up" configuration (the COMMAND PANEL and **Charge Tokens** are only used in the advanced game).



 COMBAT DIE  ASSAULT MARKER  CHARGE TOKEN

**3** Keep your **Combat Die** and **Assault Marker** nearby.

**HOW TO PLAY BASIC GAME**

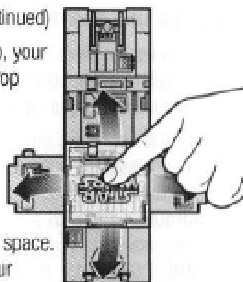
✷ Both players roll their combat dice at the same time and compare results.

 BLAST  SHIELD

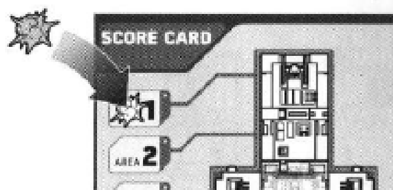
 BLAST/BLAST  SPECIAL

✷ If you roll more [BLAST] symbols than your opponent rolls [SHIELD] symbols, your attack is a success.

## HOW TO PLAY BASIC GAME (Continued)



* If your opponent's shields are up, your attack knocks their shields down. Pop open your opponent's **Cube**.
* If your opponent's shields are down, you score a hit. Record the hit by placing your **Assault Marker** on your opponent's **Scorecard** covering the "**AREA 1**" space. Each time you score a hit, move your **Assault Marker** to the next area.




* If you both roll [BLAST] symbols, both attacks succeed.
* If you roll [SPECIAL], cancel your opponent's roll. Then you may either:
  * Put your shields up (close your Cube) or,
  * Knock out your opponent's shields (pop open their Cube).

**Note:** Keep the **Assault Marker** where it is on the **Scorecard** when shields go up. You must lower the shields again before you can continue advancing the **Assault Marker**.

* If you both roll [SPECIAL], the round is a draw. Roll again.

### Winning The Game

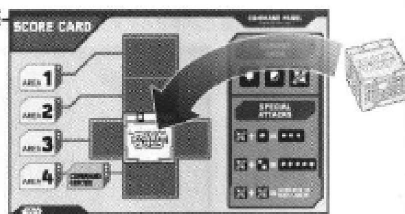
The first player to move their **Assault Marker** to their opponent's command center and score a hit wins the game.

---

## ADVANCED GAME

In the advanced game the stakes are higher and the strategy is deeper. Each roll adds **Charge Tokens** to your command panel that multiply the effects of your future rolls and let you unleash powerful special attacks to win the game.

## SETUP ADVANCED GAME




* Unfold your **SCORE CARD** so that all three panels are visible.
* Place your **Cube** onto the mat in the closed "shields up" configuration.
* Keep your **Combat Die**, **Charge Tokens** and **Assault Marker** nearby.

## HOW TO PLAY ADVANCED GAME

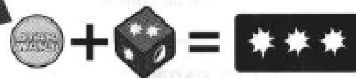
The advanced game plays just like the simple game with a few changes.




* Each time you roll the die you may place a **Charge Token** on the corresponding space in your CHARGE AREA. For example, if you roll [BLAST], resolve the roll as normal and then place a **Charge Token** on the [BLAST] space in your CHARGE AREA.

On future rolls, you may remove those **Charge Tokens** to add symbols to your roll. For example (see diagram below), if you roll [BLAST] [BLAST] you can remove that **Charge Token** and change your roll to [BLAST] [BLAST] [BLAST].





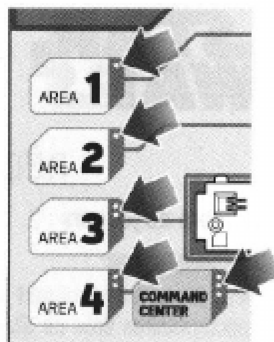

If you have already placed both of your **Charge Tokens** and you roll a symbol you want to charge, you can move one of your placed **Charge Tokens** to the new symbol.





✷ Each area now has a built in defense. You must hit the area with the number of unblocked [BLAST] symbols shown in order to advance your **Assault Marker**.

**AREAS 1** and **2** require one [BLAST], **AREAS 3** and **4** require two [BLAST] and the **COMMAND CENTER** requires three [BLAST].

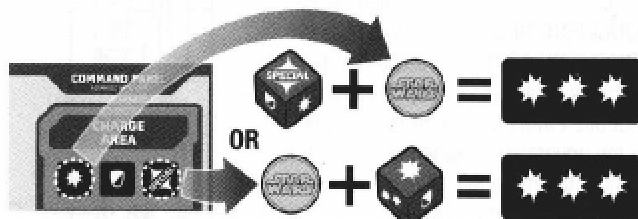



✷ The [SPECIAL] symbol can now be used to activate the **SPECIAL ATTACK** combos listed in your COMMAND PANEL. Activating a SPECIAL ATTACK takes the place of raising or lowering Battle Cube shields.

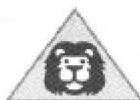
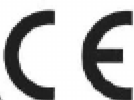
COMMAND PANEL




✷ Command Panel abilities are unique to each Cube.








**SPIN MASTER LTD., 450 FRONT STREET WEST, TORONTO, ON M5V 1B6 CANADA.**
Customer Service: 1-800-622-8339

# BATTLE OF YAVIN™

AREA 1

AREA 2

AREA 3

AREA 4

COMMAND CENTER

STAR WARS™

## COMMAND PANEL

ADVANCED GAME ONLY

### CHARGE AREA




### SPECIAL ATTACKS










SCORE HITS ON NEXT 2 AREAS

# TUSKEN RAIDER ATTACK™

AREA 1

AREA 2

AREA 3

AREA 4

COMMAND CENTER

STAR WARS™

## COMMAND PANEL

ADVANCED GAME ONLY

### CHARGE AREA






### SPECIAL ATTACKS



+  = 



+  = REMOVE ALL  FROM OPPONENT'S CHARGE AREA



+ 

= RECOVER 2 AREAS

# BATTLE OF HOTH™

AREA 1

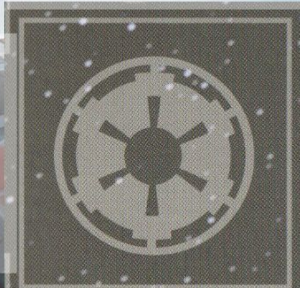
AREA 2

AREA 3

AREA 4

COMMAND CENTER

STAR WARS™



## CHARGE AREA




## SPECIAL ATTACKS







YOUR ROLLS HAVE + FOR THE REST OF THE GAME




YOUR ROLLS HAVE + FOR THE REST OF THE GAME